

TIAMAT



2005

„Für meine Mondin.“



Willkommen...

... in der Welt der Drachen. Ihr werdet nicht nur welche zu sehen bekommen oder sie bekämpfen, nein! Ihr werdet selbst zu Drachen werden! Tiamat ist eine uralte Welt, in der einst die Drachen herrschten und die jetzt, viele Jahrhunderte nach der Herrschaft der Drachen vom Chaos und Dämonen heimge-sucht wird. Die schlafenden Drachen der Vorzeit müssen erwa-chen um den Menschen erneut gegen diesen übermächtigen Feind zur Seite zu stehen.

Dunkle Horden, angeführt von einem Heer von Dämonen und ihrer Brut überziehen das Land und quälen die Bewohner. Kein Sterblicher kann etwas gegen die dämonischen Scharen aus-richten und ein Königreich nach dem anderen fällt der Zerstö-rung zum Opfer.

Die Legende besagt, dass in einer Zeit der größten Not die Herren der alten Zeit wieder erscheinen werden, um die Völker der Menschen vor der Vernichtung durch das Chaos zu retten. Diese Herren sind die Drachen der Vorzeit. Magische und sehr mächtige Wesen, die vor vielen Jahrtausenden schon einmal gelebt haben und Tiamat regierten.

Jetzt ist ihre Zeit gekommen, das Land zu retten und wieder zu der unermesslichen Macht zu gelangen, die sie einst besaßen. Die Zeit der Drachen ist erneut angebrochen...

Über das Rollenspiel „Tiamat“

Bei Tiamat übernehmt Ihr die Rolle eines Drachen. Eines jener uralten Geschöpfe, welche in grauer Vorzeit die Dämonen in ihre Schranken gewiesen haben und seitdem in einen ewigen Schlaf gefallen waren.

Schwingt euch durch die Lüfte und verbrennt eure Gegner in einem flammenden Inferno. Erforscht alte Heiligtümer eures Volkes und rettet die Menschen von Tiamat vor den Horden des Chaos.

Dieses Rollenspiel wurde im Rahmen des „24h-Rollen-spiel“-Wettbewerbs erstellt. Alle Inhalte und Illustrationen wurden innerhalb von 24 Stunden erarbeitet. Dieser Wett-bewerb findet in diesem Jahr (2005) zum dritten Mal statt. Wenn Ihr Euch für das FeRA (Forum engagierter Rollen-spielautoren) interessiert, guckt einfach im Internet unter: **www.das-fera.de**. Wenn Ihr Euch weitere 24h-Rollenspiele und die Projekte aus den letzten Jahren ansehen wollt, könnt ihr das auf Xiang's HP unter: **www.xiang.dirkhennig.de** tun.

„Ich wünsche euch so viel Spaß beim Spielen, wie ich ihn bei der Erschaffung der fantastischen Welt von Tiamat hatte.“
- FD XI 2005

Impressum

Idee, Ausarbeitung, Layout: Florian Dohmeyer

Illustrationen: Florian Dohmeyer

Im Internet zu finden unter: www.caleidos.de

E-Mail: webmaster@caleidos.de

Inhalt

Willkommen Seite 3
Über das Rollenspiel „Tiamat“ Seite 3
Inhalt Seite 3

Kapitel 1: Die Welt Tiamat..... Seite 4

Erinnerungen eines UnsterblichenSeite 5
Die Geschichte der Welt TiamatSeite 6
Die Orte der Welt Seite 7

Kapitel 2: Die Charaktererschaffung Seite 9

Was sind Charaktere..... Seite 10
Die zwei Drachenfamilien Seite 10
Die Drachenarten Seite 10
Die Attribute Seite 11
Die Drachenwerte Seite 11
Die Drachenfähigkeiten Seite 12
Kenntnis-Boni Seite 12
Die Gesinnung Seite 13
Der Abschluss der Drachenform Seite 13
Die Menschenform Seite 13

Kapitel 3: Die Spielregeln Seite 15

Proben auf Attribute Seite 16
Wer nutzt welche Würfel Seite 16
Mindestwürfe Seite 16
Einsatz der Drachenfähigkeiten Seite 16
Anstrengung Seite 16
Der Kampfablauf..... Seite 16
Erfahrung und Verbesserungen Seite 17
Drachentitel Seite 17
Die Siegelstein-Fragmente Seite 17
Ausrüstung Seite 18
Waffen und Rüstungen Seite 18
Währung Seite 18

Kapitel 4: Für den Spielleiter Seite 19

Wie fange ich an? Seite 20
Abenteueridee: Erste Schritte Seite 20
Neue Freunde, alte Bekannte Seite 20
Wichtige Tipps für den Spielleiter Seite 20
Nichtspieler-Charaktere Seite 21
Bestiarium Seite 21
Dämonen Seite 21
Magische Wesen Seite 21





Kapitel 1
„Die Welt Tiamat“





Erinnerungen eines Unsterblichen

„Meine Erinnerung kann mich trügen, doch das letzte an das ich mich erinnerte, das ich mich in einem riesigen Felsendom zur Ruhe legte. Viele Jahrtausende muß dies nun her sein. Mein Hort, so faszinierend er auch einst war ist nun mehr nur eine kalte und verstaubte Höhle. Viele Dinge die mir einst teuer waren, Geschenke meiner Anhänger und Dinge die mich ins Reich hinter dem Licht begleiten sollten sind in den Jahrhunderten zu Staub zerfallen und verrottet.

Doch sollte mein Schlaf nicht ewig währen?

Sollte ich nicht in der Vergangenheit bleiben und mein Leben Legende werden? Unsere Zeit, die Zeit meines Volkes, die Zeit der Drachen war schon lange zu Ende. Warum also erwache ich nun? Etwas Schreckliches musste geschehen sein. Etwas das den Lauf der Geschichte und das Gefüge der Magie erschüttert hatte.

Mein neu erwachter Körper war schwach. Meine Erinnerungen an Vergangenes verschwommen und die Macht die ich einst besaß war im Laufe der Jahrhunderte nichtig geworden. Langsam versuche ich mich zu erheben. Die Last der Jahre abzuschütteln. Ich merke sehr schnell, dass ich nicht mehr das gottgleiche Wesen bin, das ich einst war. Meine Kraft, meine Magie und vieles was ich einst beherrschte ist mir leider nun verwehrt.

Zu aller erst muss ich herausfinden, was geschehen ist, dass ich aus meinem ewigen Schlaf gerissen wurde. Dann muss ich versuchen Meinesgleichen zu finden und meine ursprüngliche Macht zurückertlangen.“





Die Geschichte der Welt Tiamat

vor 2000 Jahren - Unter König Deredas dem XI. vereinen sich die großen Reiche der Menschen zum ersten Kaiserreich. Die folgenden Jahrhunderte werden als das Zeitalter des Lichtes bezeichnet. Die Menschen leben in Frieden und Ordnung miteinander und es herrscht Frieden in ganz Tiamat. Die Drachen leben zu dieser Zeit als göttlich verehrte Geschöpfe in Tempeln und Heiligtümern und dienen den Menschen als Ratgeber und Führer.

vor 1300 Jahren - Ein mysteriöser Orden erhebt sich. Sie nennen sich die Kinder der Dunkelheit. Sie verehren das Chaos und die Macht der Dämonen.

Auch nach vielen Versuchen den Orden zu zerschlagen, gelingt es den Anhängern uraltes Wissen zu finden, mit dem sie in einem riesigen Ritual Risse und Übergänge zwischen den Welten der Dämonen und der Menschen schaffen wollen um die Dämonen zu kontrollieren.

Ein Heer von Drachen und Menschenrittern zieht gegen den Orden und schafft es auch, sie alle zu vernichten, doch das Ritual läßt sich nicht mehr verhindern. Unzählige Kreaturen der Dämonensphäre entweichen in die Welt und beginnen sofort sie zu verseuchen und zu verderben.

vor 1200 Jahren - Die Menschen sind machtlos gegen die Dämonen. Immer mehr Reiche fallen den Dienern der Kreaturen zum Opfer und werden vernichtet. Die Drachen kämpfen an allen Fronten. Sie schlagen die mächtigen Diener der Dunkelheit zurück, doch wo sie einen zerstören nehmen zwei neue seinen Platz ein.

Unter Aufwendung all ihrer Macht gelingt es den Drachen schließlich mit einem Zauber, alle Dämonen vom Antlitz der Welt zu tilgen und sie zurück in ihre Sphäre zu verbannen.

Die Drachen waren so geschwächt, daß sie beschlossen sich zurück zu ziehen und den Menschen eine neue Chance zu geben, sich zu beweisen. Ohne die Führung der Drachen.

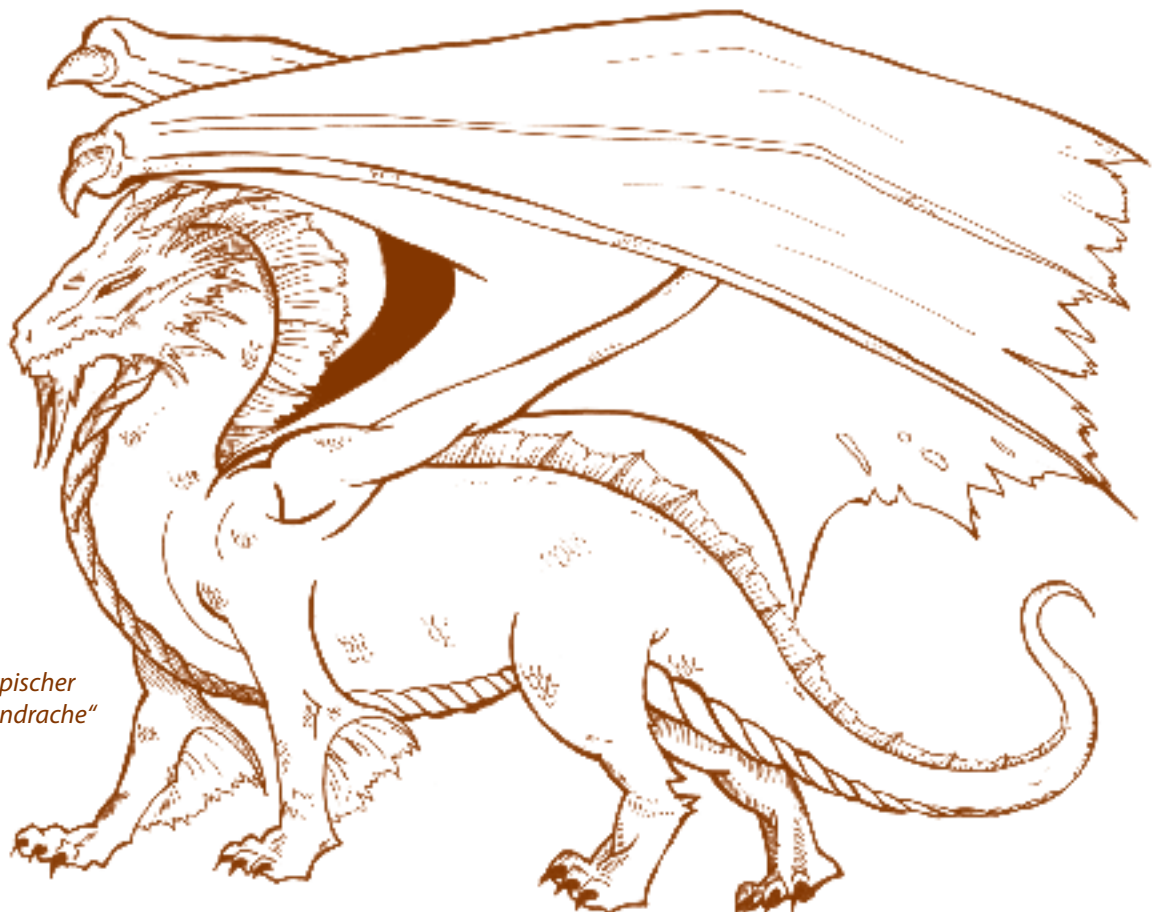
vor 1000 Jahren - Die Drachen verschwinden vom Antlitz der Welt. Sie ziehen sich in ihre Horte und Höhlen zurück und fallen dort in einen ewigen Schlaf um ihre erschöpften Leiber zu erholen.

Die Reiche der Menschen blühen erneut auf. Der Wohlstand beschert den meisten Menschen ein gutes Leben. Das große Kaiserreich von einst wurde neu gegründet und eine weise Adelsfamilie eingesetzt um Tiamat zu regieren. Aus den Drachen werden nach einigen Jahrhunderten Legenden und Sagen und niemand erinnerte sich wirklich an die einstigen Herren der Lüfte.

vor 50 Jahren - In einer Prophezeiung des Ordens hieß es, das einst ein Kind geboren werde, welches den Schlüssel zum Tor der Dämonenwelt besäße. Unglücklicherweise war dieses Kind, der Sohn des Kaisers Zandras des X. Sein Erstgeborener namens Zephias entwickelte im Laufe seines jungen Lebens große Interesse an den Überlieferungen des Ordens und der dunklen Geheimgesellschaften.

vor einem Jahr - Der mittlerweile zum Kaiser gekrönten Zephias entwickelte nach den Vorlagen der alten Beschwörungsformeln ein neues Ritual um die Macht der Dämonen und der gesamten Dämonensphäre auf sich zu übertragen.

Als sie die Portale erneut öffneten und die Dämonen in die Welt kamen, ging eine Erschütterung durch das Gefüge der Welt und diese Erschütterung ließ die schlafenden Drachen erwachen. Denn die Magie und das Gleichgewicht können nur gewahrt bleiben, wenn die Drachen erneut gegen die Dämonen antreten....



„Ein typischer
Sonnendrache“





Die Orte der Welt

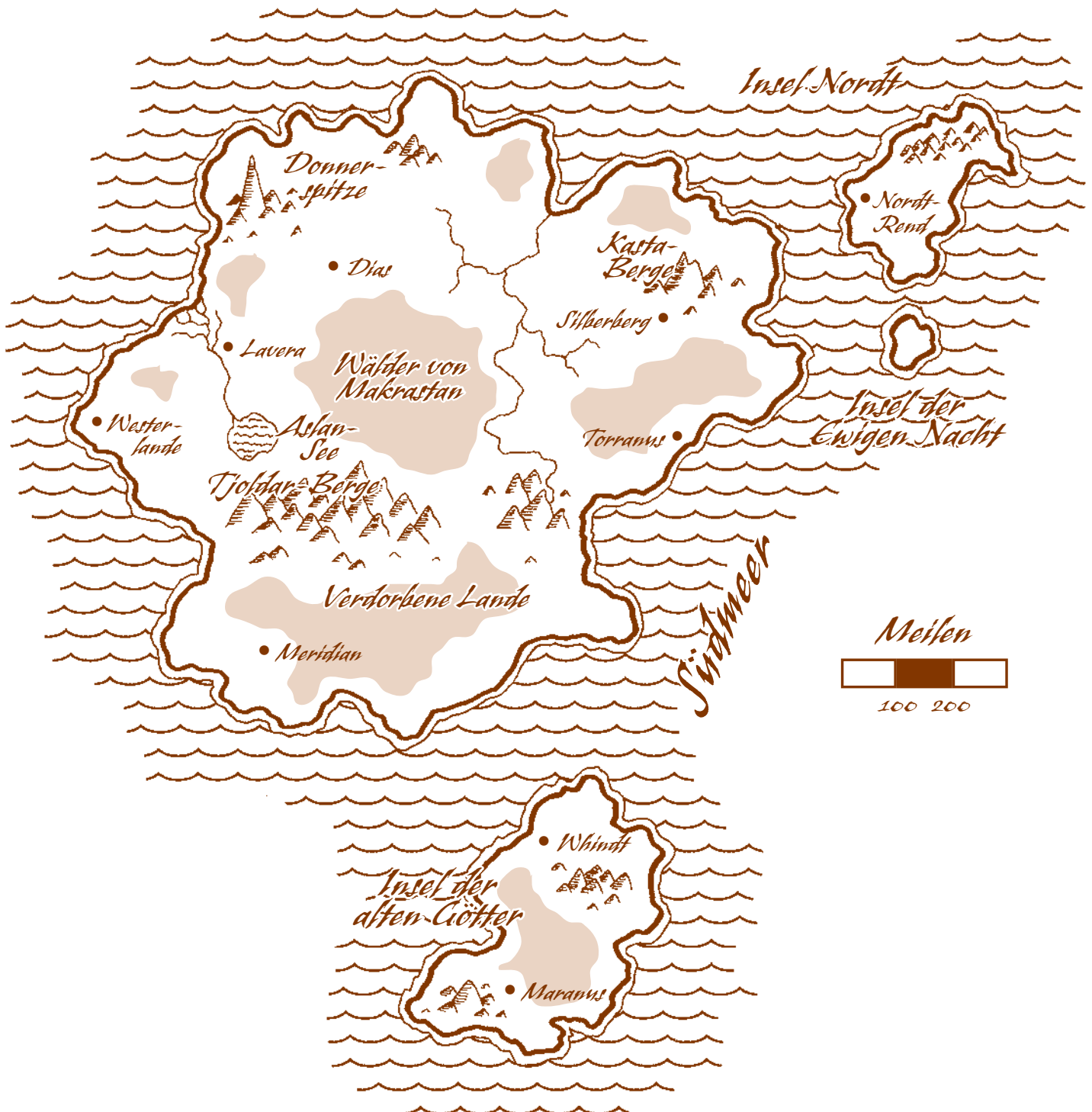
Die Welt heißt Tiamat, ebenso der große, zentrale Kontinent. Klimatisch ist Tiamat eher gemäßigt. Milde Winde und ein Wechsel der Jahreszeiten von Frühling, Sommer, Herbst und Winter lassen das Land grün und saftig werden. Zwischen sanften Hügeln und massiven Gebirgen haben sich die Menschen in kleinen Dörfern und Siedlungen niedergelassen.

Meridian - Die alte Hauptstadt des Kaiserreichs ist seit der Verderbnis des Kaisers in eine Aura des Bösen gehüllt. Ewige Nacht und Unwetter herrschen dort und die ehemaligen Bewohner sind tot oder in dämonische Diener verwandelt. Kaum ein Wesen kann sich Meridian nähern, ohne durch die dämonischen Sklaven entdeckt zu werden. Dunkle Magie schützt die Stadt

zusätzlich. Nur die mächtigsten Wesen, nicht einmal einfache Drachen können diese Barriere aus Bosheit überwinden.

Die Verdorbenen Lande - sind die südliche Region von Tiamat. Die einst blühenden Ebenen und idyllischen Wälder wurden durch den Einfluß des Dämonenkaisers verdorben und verseucht. Die Erde ist trocken, die Pflanzen dämonische Zerrbilder natürlicher Gewächse. Aus der Erde steigt überall beißender Gestank und giftige Sekrete empor. Clans und Gruppen von Dämonen und ihren Dienern durchstreifen die Lande und suchen nach Eindringlingen, die sie sofort angreifen und vernichten.

Dias - Einer der Zufluchtsorte der Menschen ist die Stadt Dias. Sie liegt im Nördlichen Teil des Kontinents und wird von Balzifer, dem Erwachten beschützt. Dem wohl ältesten lebenden





Drachen, der sich als Mensch Kaleph nennt und schon lange vor der Zeit erwachte und sich mit den Menschen verbündet hatte. Die Allianz von Dias wird angeführt vom jüngeren Bruder der Dämonenkaisers, dem gutmütigen Caspar.

Donnerspitze - Die Donnerspitze ist eine riesige Felsformation im Norden von Tiamat. Es wird vermutet, dass sich in diesem Gebirgszug viele magische Geschöpfe vor der Macht von Kaiser Zephias verstecken. Auch die Feenkönigin und die Greifen soll sich hierher zurückgezogen haben.

Kasta-Berge - Schroffe Felswände und schier endlose Höhlensysteme und Felsnischen. Die Berge von Kasta sind reich an Mineralien und Edelmetallen. Silberadern und auch Gold und Terium lassen sich in diesen Bergen abbauen.

Silberberg - ist eine große Bergarbeiter- und Handelsmetropole. Die Metall- und Edelsteinmärkte haben Tag und Nacht geöffnet. Der Handel und das Geld regieren diese Stadt. Viele zwielichtige Gestalten haben hier Fuß gefasst und die Regierung der Stadt liegt in den Händen einer reichen Händlerkaste.

Die Wälder von Makrastan - Diese tiefen und zum größten Teil unerforschten Wälder sind uralte. Sie stammen noch aus einer Zeit vor den Drachen selbst. Die Pflanzen des Waldes, die Bäume und Sträucher scheinen belebt zu sein. In den unzugänglichen Tiefen schlummern uralte Wesen die man als Elementare bezeichnet. Auch Ruinen der Drachen sollen unter dem Wurzelwerk und den alles umschlingenden Armen der Bäume verborgen liegen.

Aslan-See - Dieser große See ist reich an Leben und Fischen. An seinem Ufer haben sich viele Fischerdörfer gebildet. Die Region um den See ist auf Grund der Fischerei recht wohlhabend und zufrieden. Niemand ahnt jedoch, das dieses ruhige Gewässer einer der Orte war, an dem die Drachen dereinst die Dämonen versiegelt haben. Manchesmal, wenn man die spiegelnde Oberflächer erblickt kann man schemenhafte Umriss erkennen, die irgendwo in einer anderen Dimension umherziehen.

Lavera - ist eine reiche Hafen- und Handelsstadt. Sie ist umschlagsplatz für viele Waren und steht mit vielen Karavanan nach Silberberg in Verbindung. Auch der Fischhandel und große Schiffswerften sind hier zu finden.

Westerlande - Dieser abgelegene Ort gründete sich um eine alte Akademie herum. Diese Stadt der Bildung und des Wissens ist ein beliebtes Ziel gebildeter Menschen. Eine jahrhundertealte Bibliothek und ein historisches Archiv bieten eine Quelle niemals endenen Wissens.

Die Tjoldar-Berge - Dieses riesige Bergmassiv ist die natürliche Grenze zu den verdorbenen Landen. Bedrohlich kann man die Gipfel dieses Gebirges noch über hunderte von Meilen sehen. In den engen Passagen und verwinkelten Schluchten lauern dämonische Gefahren, die aus den verdorbenen Landen kommen. Sie bewachen die Zugänge und jede Ritze

und es gibt nur einige Höhlen, die sie noch nicht entdeckt haben und die den Mutigen als Zugang zum Land der Dömonen dienen.

Torranus - Die Hafenstadt Torranus treibt Handel mit den Städten im Südmeer, ganz besonders mit Nordt-Rend. Die Fischer und Bootsmänner finden hier immer einen Auftrag oder einen Händler, der ihre Waren annimmt um sie in ganz Tiamat zu veräußern.

Die Insel Nordt - ist eine schroffe Felseninsel die aus den kalten Fluten des Südmeeres heruasragt. Unter dem meterdicken Eis, das die Nordhälfte der Insel bedeckt sollen uralte Drachenuinen versteckt liegen.

Nordt-Rend - ist ein einsamer Handelsposten und Anlaufpunkt für viele Reisende, die Nordt bereisen wollen. Obwohl das Klima hier sehr kühl ist, sind die Bewohner Fremden gegenüber immer aufgeschlossen und herzlich.

Die Insel der Ewigen Nacht - diese mysteriöse Insel ist in eine wallende Wolke aus tief schwarzer Nacht gehüllt. Niemand weiß genau, was sich in der Schwärze verbirgt oder warum auf der Insel immerwährende Nacht herrscht.

Die Insel der alten Götter - Einst, so sagen es die Legenden der Menschen, lebten auf dieser Insel die Drachen. In Tempeln und großen Hallen wurde ihnen gedacht und ihren weisen Worten gelauscht. Doch seitdem die Drachen in den ewigen Schlaf gegangen sind, verfallen die Tempel und Bauwerke zu Ruinen. Einzig an zwei Orten auf der Insel werden die Tempel und alten Anlagen erhalten und auf die Rückkehr der Drachen gewartet. Durch eine uralte Drachenaure ist es den Dämonen nicht möglich die Insel zu betreten. Daher entwickelten sich die Zivilisationen der Menschen hier auch unbeschwert und frei und sie haben Zeit, sich ihrem Drachenglauben voll und ganz hinzugeben.

Maranus - Diese Stadt wurde um alte Tempelanlagen herum errichtet und liegt mitten in einem üppigen Urwald. Die Bewohner der Stadt verehren alle samt die alten Götter: die Drachen. Überall an und in ihren Gebäuden finden sich kleine Büsten oder Figuren von Drachen.

Whindt - ist der Handelsposten auf der Insel. Hier landen Reisende, die mit dem Schiff auf die Insel kommen. Die Bewohner hier sind immer etwas skeptisch gegenüber Fremden und wirken zumeist etwas verschlossen.





Kapitel 2

„Die Charakter-Erschaffung“





Was sind Charaktere

Als Charakter bezeichnet man die Spielfigur oder die Rolle, die der Spieler in der Welt von Tiamat übernimmt. Sie besteht zum einen aus einer Anzahl an spieltechnischen Werten, zum anderen aus einer Charakteridee oder einem Konzept, welches man gerne spielen möchte. Bei Tiamat geht es um uralte und mächtige Drachen. Lies dir kurz die Hintergründe des Spiels in Kapitel 2 durch und entscheide dann, wie dein Drache sein soll. Wie er sich verhalten wird, welche Ansichten er vertritt und nicht zuletzt, wie er aussieht und wie sein Charakter ist. Ist er nett und großherzig oder eher arrogant und kühl?

Hat man erst einmal so ein Charakterkonzept, dann ist es gar nicht so schwer, anhand dessen einen interessanten und schlüssigen Charakter zu entwerfen.

1. Die Drachenfamilie wählen
2. Die Art des Drachen wählen
3. Die Attribute verteilen
4. Drachenwerte verteilen
5. Fertigkeiten verteilen
6. Gesundheit errechnen
7. Drachenbeschreibung
8. Menschenform erschaffen

Die zwei Drachenfamilien

Bei den Drachen werden zwei große Familien unterschieden. Die kriegerischen Sonnen- und die mystischen Monddrachen. Beide Arten haben ihren besonderen Schwerpunkt. Wo die einen besonders begabt im Kampf und in der körperlichen Auseinandersetzung sind, liegen die Fähigkeiten der anderen eher im Bereich der Zauberei und der Magie.

Sonnendrachen - sind sehr große, echsenartige Lebewesen. Sie können teilweise eine Schulterhöhe von bis zu 8 Metern besitzen und eine Flügelspannweite von über 25 Metern haben. Sie haben einen massigen Körper und starke, krallenbewehrte Beine. Auf ihrem Rücken besitzen sie ein drittes Gliedmaßenpaar: zwei mächtige Schwinge, die eine Spannweite von bis zu 15 Metern haben können. Sie besitzen einen längeren Hals mit einem großen Kopf. Scharfe Zähne und lange Hörner sind ein markantes Merkmal. Ebenso haben sie einen, meist stachelbewehrten Schwanz. Vom Kopf über den Rücken bis hin zur Schwanzspitze verläuft ein Dornenkamm.

Attribute : körperlich 15, geistig 7
Drachenwerte: Kralle +1, Panzer +3

Monddrachen - wirken wie große, sehr lange Schlangen. Sie besitzen einen bis zu 20 Meter langen, dünnen Körper und kurze, aber krallenbestückte Beine. Entweder besitzen die Monddrachen gar keine Schwinge, oder aber sie besitzen gleich mehrere Paare kleinerer Schwinge. An ihrem Kopf findet man meist lange, gewundene Hörner und an ihrem Maul lange Barteln, die schon fast ein Eigenleben zu haben scheinen. Um sich fliegend fortzubewegen schlängeln sie sich meist elegant durch die Luft.

Attribute : körperlich 7, geistig 15
Drachenwerte: Schwinge +1, Aura +3

Die Drachenarten

Die Art eines Drachen erkennt man vorrangig durch seine Färbung. Allerdings unterscheiden sich die Drachen noch durch ihre Fähigkeiten, Ansichten und Begabungen.

Grüne Drachen

Die grünen Drachen lieben das Leben und alles was wächst und gedeiht. Sie leben in Höhlen, in dichten und unberührten Wäldern. Sie lieben die Abgeschiedenheit und kümmern sich gerne um jede Art von Lebewesen.

Wachsen lassen - Mit dieser Fähigkeit kann der Drache alle Arten von Pflanzen wachsen lassen und ihren Wuchs beeinflussen. Dieses Wachstum ist beschleunigt und läuft in nur einem Bruchteil der normal benötigten Zeit ab. Der Mindestwurf ist abhängig von der Stärke der Veränderung oder der Beeinflussung. (Anstrengung: 15)

Reinigen - Grüne Drachen haben die Fähigkeit Verunreinigungen, Vergiftungen oder dämonische Verseuchungen aufzuheben und ihre negativen Auswirkungen umzukehren. Der Mindestwurf ist abhängig von der Schwere und der Art der Verunreinigung. (Anstrengung: 12)

Rote Drachen

Die Roten Drachen sind die kriegerischsten unter den Drachen. Sie sind stolze Kämpfer. Ihr Element sind die Flammen und sie lieben heiße Orte oder Gegenden, die mit Feuer in Verbindung stehen.

Feuer beherrschen - Mit dieser Fähigkeit kann der Drache die Flammen beherrschen. Er kann Brände beeinflussen, sie anfachen oder auch löschen, nur mit der Kraft seines Geistes. Der Mindestwurf ist abhängig von der Größe und Schwere des Brandes, den es zu kontrollieren gilt. (Anstrengung: 15)

Hitze des Kampfes - Der Drache kann seinen Körper in gleißende Flammen hüllen. Sie entzünden alle entzündlichen Dinge die mit seiner Haut in Berührung kommen und verursachen im Kampf 1W6 Schaden pro Runde. Der Mindestwurf ist 5 pro Runde. (Bei einem Ergebnis von 15 oder mehr, dauert die Fähigkeit also 3 Runden an.) (Anstrengung: 12)

Schwarze Drachen

Die Schwarzen Drachen werden bei der menschlichen Bevölkerung als böse angesehen. In der Tat sind sie bei der Wahl ihrer Ziele wirklich etwas eigen, allerdings stehen sie auf der Seite der Guten. Sie können arrogant und egoistisch scheinen, haben aber das Herz am richtigen Fleck. Sie lieben das Dunkle und die Nacht und fühlen sich in Dunkelheit sicher und geborgen.

Dunkelheit - Um den Drachen herum breitet sich eine undurchdringliche Dunkelheit aus, die jede Sicht und jedes Licht verschluckt. Nur mit Wärmesicht lassen sich Dinge erkennen. Der Drache selbst ist durch die Dunkelheit nicht beeinträchtigt. Der Mindestwurf ist 5 pro Runde. (Bei einem Ergebnis von 15 oder mehr, dauert die Fähigkeit also 3 Runden an.) (Anstrengung: 12)





Krallen der Nacht - Die Krallen des Drachen werden erfüllt von Schwärze und Nacht. Für einen Angriff mit den Krallen, Biss oder Schwanz, erhöht sich der Schaden um 1W pro 5MW. (Bei einem Ergebnis von 15 oder mehr, verursacht die Fähigkeit also +3W Schaden.) (Anstrengung: 12)

Weisse Drachen

Die weißen Drachen sind die gütigsten. Sie besitzen eine reine Seele und sind sehr hilfbereit und freundlich. Sie leben meist in der Nähe von Menschen, für die sie eine Art Beschützerrolle einnehmen.

Heilender Hauch - Durch diese Fähigkeit kann der Drache die Gesundheit von Lebewesen wieder herstellen. Das Würfelergebnis ist die Menge an Gesundheit die geheilt wird. (Anstrengung: 12)

Aura des Guten - In einem Umkreis von 15 Metern, weicht alles Böse und Dämonische zurück. Nur durch eine bestandene Willenskraftprobe gegen das Ergebnis der „Aura-des-Guten“-Probe kann es sich wieder versuchen zu nähern. Wurde die Aura einmal durchbrochen verliert sie ihre Wirkung. (Anstrengung: 12)

Goldene Drachen

Die Goldenen sind edel und mutig. Sie beherrschen sie Macht des Lichtes und können es gegen ihre dunklen Feinde einsetzen. Dämonen scheuen diese mächtigen Kämpfer des Guten, denn in den Kreisen der Drachen gelten sie als gnadenlose Dämonenjäger.

Gleißendes Licht - Der Drache beschwört einen Strahl gleißender Helligkeit, gespeist aus magischem Sonnenlicht. Es fügt Dämonischen Kreaturen 3W6 +5/je 5 MW Schaden zu. (Bei einem Ergebnis von 15 oder mehr, verursacht die Fähigkeit also +3W6+15 Schaden.) (Anstrengung: 15)

Schild - Das Schild ist eine schützende Sphäre, die den Drachen umgibt und alles in einem Umkreis von 5 Metern um ihn herum vor Umgebungseinflüssen, Angriffen und Projektilen schützt. Die Sphäre hält exakt bis zum Ende der Runde und läßt sich nicht aufheben oder zerstören. Danach verschwindet sie oder kann aufrecht erhalten werden. Allerdings entsteht in jeder Runde Anstrengung. (Anstrengung: 15)

Blau Drachen

Die blauen Drachen sind die Herren des Meeres und der Gewässer. Sie leben meist unter Wasser in Höhlen in der Nähe des Meeres oder an Seen. Sie können unter Wasser atmen und ebenso schnell schwimmen wie fliegen, dabei nutzen sie ihre Schwimmen als Flossen oder andersrum.

Wasserkontrolle - Mit dieser Fähigkeit kann der Drache das Wasser beherrschen. Er kann Flüsse beeinflussen, sie anhalten oder umlenken, nur mit der Kraft seines Geistes. Er kann Schneisen in das Meer schneiden oder Wesen in Wassersphären einhüllen. Der Mindestwurf ist abhängig von der Größe und der Wildheit des zu kontrollierenden Gewässers. (Anstrengung: 15)

Mahlstrom - In einem Mahlstrom kann der Drache Dinge einfangen die langsam durch eine magische Last zerdrückt und

zerstört werden. Das Opfer kann sich nicht selbst befreien. Der Mahlstrom verursacht 1W6 Schaden pro Runde. Der Mindestwurf ist 5 pro Runde. (Bei einem Ergebnis von 15 oder mehr, dauert die Fähigkeit also 3 Runden an.) (Anstrengung: 12)

Die Attribute

Die Attribute sind der Hauptbestandteil des Drachen. Sie geben Auskunft über seinen körperlichen und geistigen Zustand. Wie stark er ist oder ob er weise und gebildet ist.

Bei der Charaktererschaffung hat jeder Spieler die Möglichkeit zwischen den beiden großen Drachenfamilien zu wählen. Je nachdem ob der Drache dem Sonnen- oder dem Mondvolk angehört hat er entweder mehr Punkte für körperliche oder für geistige Attribute.

Diese Punkte kann der Spieler frei auf die körperlichen Grundattribute wie Stärke (STÄ), Geschwindigkeit (GES), Ausdauer (AUSD), Beweglichkeit (BEW) oder auf die geistigen Attribute wie Wissen (WIS), Willenskraft (WIL), Sinne (SIN) und Ausstrahlung (AUSS) verteilen.

Jedes Attribut beginnt mit einem Wert von 1, die zu verteilenden Werte werden dann dazu addiert.

Der Maximalwert bei Attributen beträgt 8. Dieser Wert kann nicht überschritten werden.

Die Drachenwerte

Danach werden die sekundären Attribute, die Drachenwerte errechnet. Diese Attribute stellen die Dracheneigenschaften dar, die ein Drache so braucht um zu leben, zu kämpfen und zu fliegen. Sie errechnen sich mit einfachen Formeln aus den Attributen.

Kralle - Der Wert Kralle gibt an wie mächtig und scharf die Krallen, Klauen und das Gebiss des Drachen sind. Dieses Attribut gibt die Würfelzahl an, mit denen man den körperlichen Schaden in Drachengestalt auswürfeln kann. (STÄ+STÄ+BEW+GES):4

Atem - Der Wert Atem gibt an, wie viel Schadenswürfel der Drache mit seinem Atem anrichten kann und wie groß die Reichweite dieses Angriffes ist. Je nachdem welcher Art der Drache angehört kann der Atem andere elementare Eigenschaften haben. (STÄ+AUSD+WIL+WIL):4

Schwinge - Dieses Attribut bezieht sich auf die Flugfähigkeit des Drachen, auch wenn dieser nicht direkt Schwimmen hat. Wie wendig und geschickt er durch die Luft manövrieren kann und wie schnell er fliegen kann. (AUSD+GES+BEW):3

Panzer - Der Wert Panzer gibt an, wieviel körperlichen Schaden die natürliche Panzerung der Drachen auffängt. Der Panzer eines Drachen hat keinesfalls etwas mit seiner Körperbedeckung zutun. Es ist vielmehr ein allgemeiner Widerstandswert gegen körperlichen Schaden. AUSD+AUSD+STÄ

Aura - Die Aura ist der mystische Schutz der Seele eines Lebewesens gegen Zauberei und Beeinflussungen durch Magie. Jeder Zauber muß erst die Aura eines Lebewesens überwinden, bevor ein Effekt eintritt. Die Aura erschwert die Proben für Zauber, die auf den Charakter gewirkt werden sollen und erhöht den Mindestwurf für den Zauberen. (WIL+WIS+SIN):2





Kampf - Der Wert Kampf gibt die Anzahl der Würfel an, mit denen der Drache angreifen kann. Dieser Wert gilt sowohl für die Drachengestalt als auch für die Menschenform und ist sowohl für Nahkampf- als auch Ferkampfangriffe einzusetzen. (GES+BEW+SIN):3

Gesundheit - Die Gesundheit gibt an, wie viel Schaden ein Lebewesen aushalten kann bevor es besinnungslos wird und stirbt. Außerdem kann man an dem Stand der Gesundheit erkennen, wie viele Wunden ein Lebewesen hat. Bei der Hälfte der Gesundheit erhält das Wesen eine schwere Wunde, welches ihm bei jeder Probe einen Würfel abzieht. Bei nur noch einem viertel der Gesundheit muß man sogar drei Würfel bei jeder Probe abziehen. Mindestens allerdings mit einem Würfel würfeln. (Es gibt keine Minuswürfel) Der Gesundheitswert ergibt sich aus den Grundwert von $(50+STÄ+AUSD+WIL) \times 2$.

Alle Berechnungen werden aufgerundet!

Drachenfähigkeiten

Die rassenspezifischen Drachenfähigkeiten besitzen einen Rang. Dieser Rang ist bei Proben zu handhaben wie ein Attributswert. Zu Beginn kann der Spieler 5 Ränge auf die beiden Drachenfähigkeiten seiner Rasse verteilen. Er muß nicht beide Fähigkeiten nehmen und kann alle Punkte auf eine verteilen, jedoch kann er die Fähigkeit nicht nachträglich lernen und sie bleibt ihm auf immer verwehrt.

Kenntnis-Boni

Jeder Drache hat bestimmte Kenntnisse und Fertigkeiten entwickelt, die ihm sowohl in seiner Drachen- als auch in seiner Menschenform zu gute kommen. Bei der Charaktererschaffung kann der Spieler 20 Punkte auf diese Kenntnis-Boni verteilen, die ihm bei speziellen Proben einen Bonus geben um den Mindestwurf leichter zu erreichen. Der Maximalwert von Kenntnis-Boni ist 5.

Nahkampf - Diese Kenntnis kann in Nahkämpfen als Bonus für Angriff und Verteidigung eingesetzt werden. Sowohl in der Drachengestalt als auch in der Menschenform.

Fernkampf - Diese Kenntnis kann in Fernkämpfen als Bonus für Angriffe eingesetzt werden. Sowohl in der Drachengestalt mit dem Atem, als auch in der Menschenform mit Bogen oder Armbrüsten.

Ausweichen - Ausweichen wird dazu eingesetzt Angriffen oder Geschossen auszuweichen und gibt einen Bonus auf Beweglichkeit beim Versuch auszuweichen.

Reiten - Die Fähigkeit in Menschengestalt ein Reittier zu führen und mit ihm waghalsige Manöver durchzuführen.

Athletik - Die Sportlichkeit des Charakters betreffend Dinge wie zum Beispiel Laufen oder Springen.

Schleichen - Die Kenntnis sich besonders leise und unbemerkt zu bewegen.

Verstecken - Mit dieser Kenntnis kann der Charakter geeignete Verstecke finden um sich oder Gegenstände zu verbergen und auch von anderen versteckte Gegenstände wiederzufinden.

Klettern - Die Kenntnis sicher hinauf oder herunter zu klettern. Die Schwierigkeit ist abhängig von dem Untergrund an dem man klettert.

Singen - Die Kenntnis schöne Melodien vorzutragen und mit seiner Stimme andere zu bezaubern.

Tanzen - Mit Tanzen kann der Charakter sich zu einer Musik im Takt bewegen und kennt besondere Tänze der Region.

Schauspielern - Wie gut kann sich der Charakter verstellen und Dinge vorgeben, die er nicht ist. Schauspieler unterstützen ihre Tätigkeiten mit Verkleidungen.

Menschenkenntnis - Die Kenntnis von den Menschen. Wie ausführlich kennt man die Sterblichen und wie gut kann man ihre Taten voraussehen und einschätzen.

Etikette/Bräuche - Wie sicher kann sich der Charakter in der Gesellschaft der Sterblichen bewegen. Wie gut kennt er Bräuche, Rechte und Pflichten der Menschen.

Geschichte - Wie gut kennt der Charakter die Geschichte, die Zeitalter der alten Drachen und die Zeit der Menschen. Meist sind die Charaktere ja ahnungslos, aber einige Drachen erinnern sich noch an die Zeit vor ihrem Schlaf.

Magiekunde - Diese Kenntnis bringt dem Charakter Wissen über die Welt der Magie, magische Kreaturen, Orte und auch Wissen über die Dämonen.

Mechanik (Schlösser) - Mit dieser Kenntnis kann der Charakter Schlösser und Schließmechanismen knacken und überwinden. Es wird allerdings ein Werkzeug wie ein Dietrich oder ein Dolch benötigt.

Heilkunde - Mit Heilkunde kann der Charakter Wunden, Krankheiten und Gifte bestimmen und versorgen, evtl. sogar kurieren. Verbände und Wundsalben werden benötigt.

Orientierung - Durch Orientierung kann der Charakter anhand von Sonnenstand, Landschaft und den Sternen herausfinden wo er ist, wie der Weg zu seinem Ziel verläuft und wo Norden ist.





Die Gesinnung

Die Gesinnung eines Charakters gibt an, wie er sich verhält und welche Ansichten er vertritt. Die Gesinnung kann sich durch Taten und durch Ereignisse verändern, zum Guten, aber auch zum Bösen.

Gut - Gute Charaktere sind hilfbereit und tun alles um für die gute Sache zu kämpfen, bis hin zur Selbstaufopferung. Sie sehen in den Menschen eine Rasse, die sie beschützen müssen.

Neutral - Neutrale Charaktere handeln meist zu ihrem eigenen Vorteil, helfen zwar aber nur, wenn es ihren Zielen entspricht und sie nicht unnötig gefährdet.

Böse - Böse Charaktere handeln nur zu ihrem eigenen Vorteil, sie können durchaus kühl und brutal sein und helfen eigentlich niemandem außer sich selbst. Sie lassen sich zwar in Gruppen integrieren, man sollte aber vorsichtig sein, denn sie haben bestimmt einen Hintergedanken

Abgrundtief Böse (keine Spielercharaktere) - Kreaturen wie Dämonen sind abgrundtief Böse. Sie hassen Alles und Jeden und wollen ihrer Umgebung und den Personen in ihrem Umfeld nur Schaden zufügen. Sie würden nie jemandem helfen, und wenn sie es doch tun, dann nur um ihn nachher im Stich zu lassen oder ihn hinterrücks anzugreifen.

Der Abschluss der Drachenform

Geschlecht - Es gibt natürlich sowohl männliche als auch weibliche Drachen. Die Werte unterscheiden sich aber nicht.

Alter - Drachen sind unsterblich. Sie können nicht an einem natürlichen Tod sterben. Sie beenden ihr Leben selbst und hören einfach auf zu existieren. Die Drachen die sich in den Schlaf legten waren damals schon ungefähr 500 Jahre alt. Ihr Schlaf dauerte circa 1000 Jahre, also sind sie ca. 1500 Jahre alt. Es gibt aber auch sehr alte Drachen die weit über 2000 Jahre alt sind. Jüngere Drachen als 1000 Jahre gibt es nicht, denn in der Zeit der Schlafes wurden keine neuen Drachen gezeugt.

Hort - Der Hort ist die Zufluchtsstätte des Drachen um sich von der hektischen Welt zurückzuziehen oder um dort seine Besitztümer aufzubewahren. Meist ist die Schlafstätte der Drachen ihr Hort, da sie hier schon ein Jahrtausend zugebracht haben, bleiben sie meist auch an diesem Ort. Hier kann man diesen Ort beschreiben. Wie sieht er aus, wo liegt er genau und wie kommt man dort hinein.

Aussehen - Hier kann man seinen Drachen ein wenig beschreiben. Wie ist er gebaut, besitzt er Schuppen, Federn oder Fell? Welche Farbtöne hat sein Körper, seine Augen oder seine Flügel. Hat er große fledermausartige Schwingen oder eher eine Art Libellenflügel?

Größe - Drachen sind sehr große Lebewesen. Die Größe eines Drachen wird in so genannten Größenklassen unterteilt. Normale Drachen haben eine Schulterhöhe von ca. 8 Metern und sind vom Kopf bis zur Schwanzspitze ungefähr 17 Meter lang. Besitzen Sie Schwingen, haben diese eine Spannweite von ca. 25 Metern. Große Drachen haben eine Schulterhöhe von ca. 10 Metern und sind vom Kopf bis zur Schwanzspitze ungefähr 20 Meter lang. Besitzen Sie Schwingen, haben diese eine Spannweite von ca. 30 Metern. Sehr große Drachen haben eine Schulterhöhe von ca. 12 Metern und sind vom Kopf bis zur Schwanzspitze ungefähr 24 Meter lang. Besitzen Sie Schwingen, haben diese eine Spannweite von ca. 35 Metern.

Die Menschenform

Die Menschenform ist die Gestalt, in der sich die Drachen ungeachtet in die Welt der Menschen wagen können, ohne entdeckt zu werden. Ein Drache kann wie es ihm beliebt seine Gestalt wechseln. Diese Verwandlung dauert je nach Wunsch des Drachen nur einen Augenblick oder kann auch länger andauern um Umstehende zu beeindrucken.

Attribute - Die Attribute bleiben wie in der Drachenform bestehen. Wenn der Drache sehr stark ist, dann ist auch die Menschenform stark. Allerdings werden in Menschenform für die Proben auf körperliche Attribute nur W6 verwendet und keine W12. Bei geistigen Attributen bleibt es bei den W12, denn das Bewußtsein des Charakters verwandelt sich nicht. Allerdings sind die Mindestwürfe und die Aktionen die durchgeführt werden auch eher auf Menschenniveau. Ein Mensch würde nie versuchen einen herabstürzenden Turm mit bloßen Händen aufzuhalten.

Name - Als Mensch haben die Drachen manchmal einen anderen Namen, den sie sich selbst geben um unerkannt zu bleiben. Wählt einen klangvollen Namen oder lasst das Feld frei. Dann allerdings kann es passieren, das der Drache anhand seines Names erkannt wird.

Aussehen - Denkt euch ein Interessantes Erscheinungsbild für eure Menschenform aus. Drachen sind in dieser Hinsicht meist etwas exzentrisch. Immerhin wollen sie ihre Besonderheit nicht gänzlich verlieren. Ausgefallene Haarfarben oder Augenfarben sind keine Seltenheit. Manchmal bleiben auch kleinere Dinge des Körpers wie in der Drachengestalt. So kann es zum Beispiel sein, das auf dem Rücken des Menschen kleine Dornen zu erkennen sind, so wie sie der Drachen normalerweise auch besitzt.

Kampf - Das Attribut Kampf ersetzt in der Menschenform den Drachenwert Krallen. In Menschengestalt werden Proben auf Nah- und Fernkampf mit diesem Wert gewürfelt. (STÄ+BEW +SIN):3

Ausrüsten - Man wählt passende Waffen und Rüstungen und notiert ihre Werte in den dafür vorgesehenen Kästchen. Die Werte für den Schaden im Kampf ergeben sich in Menschengestalt aus der gewählten Waffe und die Rüstungswerte aus den angelegten Rüstungsteilen.



„Ein typischer Monddrache“





„Die Verwandlung in einen Drachen oder auch umgekehrt in die menschliche Form ist für den Drachen keine Anstrengung und kann durch bloße Willenskraft geschehen.“





Kapitel 3
„Die Spielregeln“





Proben auf Attribute

Um den Ausgang bestimmter Situationen zu bestimmen gibt es Würfelproben. Diese Proben werden gegen einen so genannten Mindestwurf gewürfelt, der die Schwierigkeit der Situation widerspiegelt. Je schwerer, desto höher der Mindestwurf.

Gewürfelt wird mit einer Anzahl von Würfeln, gleich dem Attributswert des Charakters. Welche Art von Würfel man benutzt, hängt von der Person ab die die Probe durchführt. (siehe „Wer nutzt welche Würfel“)

Um eine Probe erfolgreich zu bestehen, muß man den Mindestwurf erreichen oder ihn überschreiten. Ist der Mindestwurf zum Beispiel 15 muß man mindestens eine 15 oder darüber würfeln.

Besitzt man eine Kenntnis, die einem in der entsprechenden Situation weiterhelfen kann, dann kann man den Bonuswert zusätzlich zu der Probe addieren.

Beispiel: Balzifer der Schwarze will einen Berg emporklettern, da durch einen Sturm jedes Flugmanöver unmöglich wäre. Der Spielleiter verlangt eine Probe auf Beweglichkeit gegen einen Mindestwurf von 18. Balzifer hat eine Beweglichkeit von 4. Der Spielleiter gesteht ihm zu, seine Kenntnis in Klettern (+2) hinzu zu ziehen. In seiner Drachengestalt würfelt Balzifer mit seinen W12: 4,9,5,2. Er rechnet seine Kenntnis mit ein und erhält das Ergebnis von 22. Somit hätte er die Probe geschafft und den Berg ohne große Probleme erklommen.

Wer nutzt welche Würfel

Anhand der Liste kann man sehen, welche Art von Charakter welche Würfel für eine Probe einsetzen kann. So kann man schon von vorne herein sehen, das die Drachen natürlich mächtiger sind als Menschen und so genannte „Helden“ wiederum ebenfalls etwas mächtiger sind als normale Bürger.

Drachen und Dämonen - W12

Drachen in Menschenform - W6

„Besondere“ Menschen, Helden - W6

einfache Bürger - W4

Mindestwürfe

An diesen Werten kann man sich orientieren, wenn man festlegen will, welchen Mindestwurf man für eine Probe auswählt.

8 = Einfach (für Menschen)

12 = schwer (für Menschen)

18 = sehr schwer (für Menschen) ; einfach (für Drachen)

25 = unmöglich (für Menschen) ; schwer (für Drachen)

35 = sehr schwer (für Drachen)

50 = Unmöglich (für Drachen)

Hochwürfeln

Beim Hochwürfeln wird ein Würfel erneut gewürfelt, der seinen höchsten Wert zeigt (W4=4, W6=6, W12=12). Dann werden die Ergebnisse noch zusätzlich addiert. So kann ein Charakter in einer Probe überdurchschnittlich gut abschneiden, wenn er einen oder mehrere Würfel hochwürfeln kann. Sollte

der Würfel ein zweites Mal den Höchstwert zeigen, kann weitergewürfelt und weiteraddiert werden. So können durchaus sehr hohe erreicht werden.

Vergleichende Proben

Bei Vergleichenden Proben treten immer zwei Parteien gegeneinander an. Es gibt keinen festen Mindestwurf, sondern das Würfelergebnis des Herausforderers muß von Geforderten erreicht oder Überwürfelt werden um zu bestehen. Danach wechseln die Parteien und der Geforderte wird zum Herausforderer. Vergleichende Proben findet man in Situationen wie Flugduelle, Armdrücken oder in Kämpfen.

Der Einsatz der Drachenfähigkeiten

Je nach Rasse besitzt der Drache zwei verschiedene Drachenfähigkeiten. Diese magischen Fähigkeiten besitzen einen Rang, der genau so funktioniert wie ein Attributswert. Für jeden Rang in einer Fähigkeit kann der Spieler einen W12 einsetzen um die Probe zu würfeln. Auch Hochwürfeln ist erlaubt. Man kann die Drachenfähigkeiten sowohl in der drachen-, als auch in der Menschenform einsetzen.

Anstrengung - Setzt ein Charakter eine Fähigkeit ein strengt ihn das natürlich an. Diese Anstrengung kann sich direkt körperlich auf ihn auswirken und ihm gesundheitlichen Schaden zufügen. Um Anstrengungen zu unterdrücken kann der Drache eine Probe auf Willenskraft machen. Ist das Ergebnis gleich oder höher als die Anstrengung der Fähigkeit, dann hat der Charakter die Anstrengung überwunden. Ist das Ergebnis niedriger wird die Differenz direkt von der Gesundheit abgezogen. Rüstung, Panzer oder Aura wird in diesem Fall nicht berücksichtigt.

Der Kampfablauf

Kämpfe sind gewalttätige Auseinandersetzungen zwischen zwei Parteien. Dies können sowohl Spieler gegen Spieler sein, als auch Spieler gegen NSCs. Der Kampf gegen NSCs (Dämonen, Drachenjäger, usw.) wird wahrscheinlich häufiger stattfinden.

1. Initiative - Jeder Kampfteilnehmer würfelt eine offene Probe auf Geschwindigkeit. Der mit dem höchsten Wert ist der Schnellste und darf beginnen. Dann der mit dem nächst niedrigeren Wert usw. Der Spielleiter würfelt ebenfalls für seine NSCs um zu bestimmen wann sie mit angreifen an der Reihe sind.

2. Angriff/Aktion - Ist der Spieler oder NSC an der Reihe, kann er seine Kontrahenten angreifen. Dazu würfelt er mit seinen Würfeln für Kampf + seinem Boni in der entsprechenden Kampfarm (Nahkampf/Fernkampf, usw.) Das Ergebnis ist der Angriffswurf.

3. Verteidigen - Der Angegriffene kann bei einem Nahkampf versuchen zu parieren (Kampf+Nahkampf) oder bei einem Fernkampfangriff versuchen auszuweichen (Kampf+Ausweichen) Dabei muß sein Würfelergebnis mindestens so hoch sein wie der Angriffswurf. Sollte dies gelingen, dann erleidet er keinen Schaden und der Kampf wird mit dem nächsten Angriff fortgesetzt.





4. Schaden verursachen - Sollte der Angegriffene nicht ausgewichen sein oder pariert haben, dann erleidet er einen Tref-fer. Um den Schaden zu ermitteln würfelt der Angreifer mit sei-nen Schadenswürfeln, z.B. den Würfeln bei Kralle, Atem oder dem Schaden der verwendeten Waffe.

5. Schaden - Die Schadenswerte werden nur noch durch die Rüstung oder den Panzerwert des Angegriffenen verringert und der Rest wird dann von der Gesundheit des Charakters abgezogen.

6. Tot - Sollte die Gesundheit einer Partei auf oder unter Null sinken, dann ist diese Partei ohnmächtig und somit kampfun-fähig. Sind alle Gegner besiegt oder evtl. geflohen, dann ist der Kampf für die andere Partei gewonnen.

Erfahrung und Verbesserungen

Wenn Charaktere Abenteuer bestehen, Monster vernichten und Anderen helfen, dann erhalten sie Erfahrungspunkte. Die-se Punkte kann man einsetzen, um die Werte, wie Attribute, Drachenwerte und Kenntnis-Boni zu verbessern. Die Gesamt-punktzahl wird ebenfalls notiert, da man an ihr erkennen kann, welchen Titel sich der Drache schon verdient hat. An-hand der Tabelle kann man bestimmen, wieviele Punkte man ausgeben muß um einen Wert zu erhöhen.

Steigerungskosten:

Attribute: Wert x Wert

Kenntniss-Boni: Wert x 3

Ränge in Fähigkeiten: Wert x5

Gesundheit: 1 EP = 2 Gesundheit

Drachentitel

Drachen haben je nach Erfahrung einen besonderen Titel und Stand in der Gesellschaft der Drachen. Je erfahrener sie sind, desto angesehener sind sie.

Welping (0 EP) - Nachdem der Drache erwacht ist, ist sein Körper und seine Macht durch den langen Schlaf geschwächt. Welpen müssen versuchen zuerst einmal wieder zu kräften zu kommen und alte Fähigkeiten zu reaktivieren.

Jungdrache (100 EP) - Die Jungdrachen haben schon eini-ges an alten Fähigkeiten und Erfahrungen zurückerlangt. Sie sind in der magischen Welt bekannt und kennen sich mit den meisten Gegebenheiten aus. Sie sind auch bei Dämonen und Drachenjägern schon gekannt.

Drache (500 EP) - Diese Drachen sind schon sehr erfahren und schon viele Monate oder gar Jahre erwacht. Ihre Fähigkei-ten sind schon sehr mächtig und sie können ohne weiteres den Lauf der Dinge durch ihr Eingreifen verändern. Diese Drachen arbeiten schon aktiv auf ihr Leben als „wahrer“ Drache hin.

Urdrache (1000 EP) - Erreicht ein Drache dieses Stadium, dann ist seine Macht wieder vollkommen hergestellt. Er ist ei-ner der wenigen Drachen, die nun endlich wieder den Kampf gegen die Dämonen mit voller Kraft aufnehmen können. Bis es zu einer solchen Konfrontation kommt helfen sie meist den jüngeren, unerfahreneren Welpen oder versuchen ihr eigenes Siegel zu kompletieren, falls ihnen noch Fragmente fehlen.

Die Siegelstein-Fragmente

Die Siegelsteine waren einst mächtige Artefakte, die die Dra-chen durch ihre uralte Magie erschaffen hatten. Mit diesen Siegelsteinen haben sie die Dämonen in ihre Sphäre verbannt. Viele Steine wurden geschaffen und wieder zerschlagen. Zu-letzt wurden die großen Siegel zerstört und zerbrochen in kleinste Fragmente, als der Dämonenkaiser die Tore zu den Sphären wieder geöffnet hatte.

Die Drachen haben nun die Möglichkeit ihr eigenes Siegel neu zusammenzufügen aus den Bruchstücken die sie auf ihren Rei-sen finden und zurückerobern können. Diese Fragmente sind auch bei den Dämonen sehr beliebt. Aus diesem Grund kann man sie häufig bei ihnen finden, wenn man sie erst einmal bezwungen hat. Doch auch in Drachenheiligtümern oder in alten Tempeln kann man sie finden.

Sie sehen aus wie dreieckige Splitter aus glänzendem, runen-verzierten Gestein. Wenn ein Drache sie berührt, dann lösen sie sich auf, verlieren ihre Materielle Form und verbinden sich für immer mit der Seele des Drachen.

Jeder Drache muß 12 Fragmente sammeln um ein komplet-tes Siegel zu erstellen. Jedes Fragment gibt dem Drachen einen besonderen Bonus, den man beim Erhalt der Fragmen-te jeweils auswürfelt und das Ergebnis der unten stehenden Tabelle entnimmt.

Warum sollte ich die Fragmente sammeln? - Zum einen geben sie einem natürlich Boni. Zum anderen wird es später, wenn es zur finalen Schlacht gegen die dämonischen Horden kommt nötig sein, diese Kreaturen und ganz besonders den Dämonen-kaiser wieder mit den Siegeln zurück in die Dämonensphäre zu verbannen. Nur vollständige Siegel können ihre Kraft ent-falten und es werden viele Siegel benötigt, um alle Dämonen zu bannen. Allerdings kann jeder Drachen in sich nur ein Sie-gel vereinen. Deswegen müssen sie in der letzten Schlacht alle zusammen kämpfen. Doch bis dahin wird es noch ein weiter Weg sein.

Würfle jedes mal wenn du ein Fragment erhältst mit einem W12, entnimm das Ergebnis der Liste und notiere es in einem freien Fragmente-Feld. Es ist nicht möglich, mehr als 12 Fragmente zu besitzen. Und man kann durch Frag-mente seine Attributswerte über acht steigern. Fragmen-te können auch mehrmals erwürfelt werden.

Ergebnis (W12)	Fragment
1	Stärke +1
2	Gesundheit +5
3	Geschwindigkeit +1
4	Ausdauer +1
5	Kralle +3 Schadenspunkte
6	Geundheit +10
7	Schwinge +1
8	Beweglichkeit +1
9	Willenskraft +1
10	Sinne +1
11	Atem +3 Schadenspunkte
12	Panzer +5





Ausrüstung

Jeder Drache besitzt ein kleines Vermögen. Sie können sich eigentlich alles leisten was sie wollen, denn in ihrem Hort haben sie meist mehrere Schatzkammern, in denen Gold und Gegenstände für viele Tausend Goldmünzen besitzen. Geht es bei der Ausrüstung um einfache Gegenstände des täglichen Lebens, wie Nahrung, Seile, Fackeln, einen Mantel oder neue Schuhe, können die Drachen immer irgendwo etwas Geld dabei haben.

Waffen und Rüstungen

Als Drache braucht der Charakter natürlich keine Waffen. Er hat seine Krallen, seine Hörner und sein kräftiges Gebiss um zu kämpfen. In der Menschengestalt allerdings, muß der Drache natürlich auf herkömmliche Waffen und Rüstungen der Menschen zurückgreifen. Die Gegenstände, Kleidung und Ausrüstung der Menschengestalt wird bei der Verwandlung in einen Drachen mitverwandelt und bleiben beim Charakter.

Name - Der besondere Name des Rüstungsteils oder der Waffe. Teilweise haben magische Gegenstände und Artefakte tatsächlich einen eigenen Namen.

Art - Notiert hier kurz die Art der Waffe damit man eine Vorstellung hat, um was es sich handelt. Ob es ein Schwert oder eine Axt ist, ein Zweihänder oder ein Stab.

Schaden - Dies ist die Anzahl der Schadenswürfel, die zusätzlich zu den Stärkewürfeln des Charakters zum Schadenauswürfeln eingesetzt werden. In Menschenform wird der Schaden mit W6 ausgewürfelt.

Schutz - Die Schutzpunkte die von dem Schaden abgezogen werden, bevor es auf die Gesundheit geht. Plattenrüstung hat mehr Schutz als Leder, Leder mehr Schutz als Stoff.

Behinderung - Die Behinderung gibt einen Malus auf Proben die etwas mit Beweglichkeit zu tun haben. Der Wert wird von der Würfelanzahl die zur Verfügung steht abgezogen.

Waffen

Name	Art	Schadensw.
Dolch	Messer	1
schwerer Dolch	Messer	2
Kurzschwert	Schwert	2
Breitschwert	Schwert	3
Langschwert	Schwert	3
Ritterschwert	Schwert	4
Flamberge	Schwert	5
Zweihänder	Schwert	5
Axt	Axt	3
schwere Axt	Axt	4
Zweihandaxt	Axt	5
Speer	Stangenwaffe	4
Kampfstab	Stangenwaffe	3
Peitsche	Sonstiges	2
Knüppel	Kolben	2
Streitkolben	Kolben	3
Morgenstern	Kolben	4

Rüstungen

Name	Wo	Schutz	Behind.
Robe	Körper	2	0
schwere Robe	Körper	4	0
Kriegsrobe	Körper	5	0
Lederwams	Körper	5	1
schw. Lederwams	Körper	6	1
Kettenhemd	Körper	7	2
Ringpanzer	Körper	8	2
Metallpanzer	Körper	10	3
Lederhut	Kopf	+1	+0
Eisenhut	Kopf	+2	+0
Topfhelm	Kopf	+3	+1
Ritterhelm	Kopf	+4	+1
Leichter Umhang	Rücken	+1	+0
schwerer Umhang	Rücken	+2	+1
schw. Wollmantel	Rücken	+3	+1

Ausrüstung (Beispiele)

Name	Größe	Preis
Fackel	mittel	3K
Lederrucksack	mittel	2S
Schreibutensilien	klein	5S
Dietrich-Set	klein	1G
Decke	mittel	8K
Feuerstein&Zunder	klein	1S
Brotbeutel	klein	5K
Wasserschlauch	klein	5K
Reitpferd	groß	40G
Packesel	groß	8G
Übernachtung, einfach	-	5K
Übern. gehobene Taverne	-	1S
Frühstück	-	3-5K
Glas teurer Wein	-	1-3S
Bier, Met, Gebräutes	-	2K
Proviand (Trockenobst)	klein	2K pro Tag
Nachricht überbringen (Bote/Kurier)	-	1-5S

Währung

Kupferling (K) - dies ist die kleinste Währungseinheit

Silberstück (S) - Zehn Kupferlinge entsprechen einem Silberstück

Gold (G) - Zehn Silberstücke entsprechen einem Goldstück

Edelsteine - Es gibt eine Reihe von Edelsteinen und Halbedelsteinen, die bei vielen Händlern als Zahlungsmittel akzeptiert werden. Allerdings sind die Gegenwerte nicht festgelegt und somit kann der Wert von Gegend zu Gegend variieren.





Kapitel 4

„Für den Spielleiter“





Wie fange ich an?

Um den Charakteren den Einstieg ins Spiel möglichst einfach zu machen, sollte man sie direkt mit dem Erwachen des Drachen einsteigen lassen. So müssen die Charaktere, ebenso wie die Spieler, gemeinsam die Welt entdecken und sich den unbekannteren Gefahren stellen.

Abenteueridee: Erste Schritte

„Die Drachen erwachen aus einem 1000 Jahre andauernden Schlaf. Irgendwo in der Finsternis ihres verfallenen Hortes regen sich ihre Leiber wieder und neue Kraft strömt durch einen Körper, der ein Jahrtausend geschlafen hat. Langsam kehren die Sinne des Drachen zurück in die Welt der Sterblichen. Und er merkt sofort: Etwas stimmt nicht. Irgendetwas Schreckliches mußte geschehen sein.“

Durch ihr feines, magisches Gespür können Drachen auch feinste Erschütterungen im magischen Geflecht wahrnehmen. Eine Aktion wie das Öffnen eines Zuganges zur Sphäre der Dämonen löst ein wahres Erdbeben in der magischen Welt aus.

Auch wenn die Drachen geplant hatten, niemals zurück zu kehren, können sie sich diesem Hilfeschrei der Welt nicht entziehen.

Die Spieler beginnen das Spiel in ihrem Hort. Einer Höhle oder einem verschlossenen Ort, an dem 1000 Jahre kein Lebewesen verweilte und in dem sich der Drache für seine letzte Ruhe gebettet hatte. Sie erwachen. Plötzlich und unerwartet. Herausgerissen aus ihren Traumwelten. Orientierungslos und verwundert.

Das erste was sie feststellen ist ein fehlen ihrer alten Kräfte. Das Jahrtausend Schlaf hat sie geschwächt und nichtig werden lassen. Im Schutz ihres Hortes können die Neuerwachten erst einmal ausprobieren was sie noch alles Können um dann letztendlich die Sicherheit ihres Hortes zu verlassen um die veränderte Welt um sich herum neu zu entdecken.

Neue Freunde, alte Bekannte

„Ein Drache ist nicht gern allein. Sie lieben die Gesellschaft ihres Gleichen. Vielleicht kennen sich ja einige Charaktere der Gruppe oder sie begegnen sich kurz nach dem Erwachen.“

Eine Gruppenzusammenführung kann man auf verschiedenste Arten gestalten. Die Drachen könnten sich schon kennen und der erwachte macht sich auf dem Weg zum Hort seines alten Bekannten. (Wenn er sich noch daran erinnert.) Oder die Charaktere begegnen sich zufällig. Auch in Menschengestalt erkennen sich Drachen untereinander sofort.

Da Drachen auch über eine gewisse Art von Telepathie verfügen könnten sie auch eine Art Ruf aussenden oder empfangen, der sie dann vereint.

Viele Neuerwachte vernehmen den Ruf von Balzifer, dem Erwachten, der von Dias aus, viele Drachen um sich herum versammelt um Pläne zu schmieden, wie man gegen die Dämonen und ihren Kaiser am besten vorgeht. Balzifer ist ein guter, erster Informant und Auftraggeber. Auf sein Geheiß hin könnten die Charaktere der Spieler „zufällig“ auf die gleiche Mission geschickt werden.

Wichtige Tipps für den Spielleiter

Die Spannung halten - Es ist meines Erachtens immer sehr wichtig, die Spieler in eine Spannende Geschichte zu verwickeln. Man sollte versuchen die Geschichte in einem Fluss zu halten. Natürlich sollte man den Spielern nicht das Wort verbieten, doch wenn die Diskussionen oder einfach die Unterhaltungen zu weit abschweifen, sollte man schon versuchen die Leute etwas zu zügeln und ihnen wieder etwas Spannendes vorsetzen, was sie wieder zur Geschichte zurückführt.

Auf jeden Spieler eingehen - Es gibt Spieler die sind immer vorn dabei. Bringen sich in jeder Situation maximal ein und können einen ganzen Spielleiter für sich alleine beanspruchen. Allerdings gibt es auch einige Spieler, die eher zurückhaltender sind und die sich nicht so aktiv am Spiel beteiligen. Als Spielleiter sollte man darauf achten, das alle Spieler an einem Spielabend mindestens eine Spannende oder einfach eigene Szene erhalten, wo sie sich ganz besonders einbringen können. Nichts ist für einen Spieler frustrierender, als wenn man sich den ganzen Abend über vielleicht nur einmal am Spiel beteiligen wollte und der Spielleiter dieses Engagement übersehen oder übergeht.

Fair bleiben - Auch wenn einige Charaktere vielleicht mehr leisten können als Andere, zum Beispiel weil sie viel Kämpfen oder viel Zaubern, so gibt es aber auch einige, die ihre Qualitäten in anderen Bereichen gelegt haben. Man muß versuchen jeden Charakter irgendwie mit einzubeziehen und ihn dann auch dafür zu belohnen. Die Charaktere sollten an einem Spielabend nicht so extrem unterschiedliche Anzahlen von Erfahrungspunkten erhalten. Hier und da ein Bonuspünktchen für besonderes Engagement sollten aber schon drin sein.

Der Spielleiter hat recht - In letzter Instanz hat der Spielleiter immer Recht! Es kann sein, das der Spielleiter zu Gunsten der Geschichte Dinge passieren lassen muß, die man vielleicht mit einer Probe hätte verhindern können, der Spielleiter aber in dieser Situation keine Probe zuläßt um die Geschichte voran zu bringen. Auch wenn die Regeln etwas Anderes sagen, kann der Spielleiter sie kurzzeitig außer Kraft setzen. Dies sollte zwar nicht zu häufig passieren und eigentlich sollte ein SL von dieser Macht nur selten, wenn überhaupt, Gebrauch machen.

Improvisation oder Vorbereitung - Als Spielleiter sollte man sich schon einige Bausteine zurecht legen. Ein grobes Script der Geschichte in dem Wendungen und tiefergehende Hintergründe beschrieben werden sollte reichen. Einige NSCs und Monster/Kreaturen auf die die Spieler im Laufe des Abenteuers treffen könnten sollten auch bereit liegen.

Ein komplett ausgearbeitetes Abenteuer mit vorgefertigten Konversationen und Beschreibungen verleitet einen schnell dazu abzulesen und ich muß aus eigener Erfahrung sagen, daß abgelesene Abenteuer zu den schrecklichsten gehören, die ich bis jetzt so gespielt habe.

Wie gesagt, der Spielleiter sollte sich vorbereiten, aber in den seltensten Fällen tun die Spieler genau das, was man von ihnen erwartet und so ist es schon manches Mal passiert, das ganze Teile von Abenteuern, die ich entworfen hatte, nur bruchstückhaft oder garnicht zum Einsatz kamen, da die Spieler sich entschlossen hatten, etwas ganz anderes zu machen.

Notizen - Bei einem Abenteuer das sich über mehrere Spielabende hinzieht ist es wichtig, das der Spielleiter sich kurz notiert, wo das Spiel endete und was geschehen ist.





Nichtspieler-Charaktere

Nichtspieler-Charaktere (NSCs) sind die Nebenrollen im Spiel. Sie können sowohl Freunde und Verbündete der Charaktere sein, Informanten oder Bekanntschaften. Auch Monster oder Bösewichte, andere Drachen oder der Dämonenkaiser sind NSCs. Sie sind einfach alle anderen Personen in der Spielwelt, die nicht von Spielern dargestellt werden.

Jeder NSC, ob nun Gegner oder Freund besitzt, ebenso wie die Charaktere, Attribute, Werte und einen kleinen Hintergrund. Der Spielleiter sollte sich vor dem Beginn des Spiels überlegen, welche NSCs er braucht und sie kurz schriftlich festhalten um im entscheidenden Moment passende Werte griffbereit zu haben. Besonders wichtig ist dies natürlich bei Monstern, obwohl auch bei „normalen“ NSCs Werte von Vorteil sind, zum Beispiel, wenn die Spieler ktiv gegen den NSC antreten wollen oder es doch unerwarteter Weise zu einem Kampf kommt. Man weiß ja nie, was die Spieler mit den NSCs so vorhaben, die ihnen der Meister vorsetzt.

Bestiarium

Hier findet ihr nun einige Beispiele für Typische NSCs mit Richtlinien für Attribute, Kampfwerte und Ausrüstung.

Dorfbewohner - Diese normalen Menschen findet man überall auf Tiamat. Es sind die Bauern oder die Handwerker, die Schankmaid oder der Stallbursche. In der Menschenform kann der Drache auch mal mit der normalen Bevölkerung an einander geraten.

Geschwindigkeit: 3 **Würfelart:** W4
Kampf: 3 **Kampf-Bonus:** +2
Schadenswürfel: nach W. **Schutzpunkte/Rüstung:** nach R.
Gesundheit: 20/10/5

Kriecher - Diese kleinen Dämonischen Diener findet man sehr häufig. Sie erinnern an große, massige Hunde mit geifernden Zähnen und leuchtenden, roten Augen. Ihre Haut ist ledrig und ständig mit einer dicken Schleimschicht überzogen.

Geschwindigkeit: 3 **Würfelart:** W6
Kampf: 3 **Kampf-Bonus:** +3
Schadenswürfel: 3 **Schutzpunkte/Rüstung:** 5
Gesundheit: 40/20/10

Drachenjäger - Diese Menschen sind durch und durch von Dämonen verdorben worden. Sie haben von ihnen dämonische Kräfte bekommen. Im Gegenzug kämpfen sie gegen die Drachen und jagen Sie für jeder Erlegten Drachen bekommen sie eine Belohnung von ihren dämonischen Herren.

Geschwindigkeit: 4 **Würfelart:** W6
Kampf: 4 **Kampf-Bonus:** +5
Schadenswürfel: nach W. **Schutzpunkte/Rüstung:** nach R.
Gesundheit: 60/30/15

Dunkler Drache - Die dunklen Drachen wurden ebenfalls von den Dämonen verändert. Sie wurden wehrlos in ihrem Schlaf gefunden und der Dämon konnte lange genug auf sie einwirken um ihren Geist zu verseuchen. Sie hassen andere Drachen und sind mit Freuden die Diener der Dämonen im Kampf gegen ihre Artgenossen.

Geschwindigkeit: 6 **Würfelart:** W20
Kampf: 5 **Kampf-Bonus:** +5
Kralle: 4 **Atem:** 5
Panzer: 10 **Aura:** 10
Gesundheit: 150/75/37

Dämonen

Niedere Dämonen - Diese Dämonen stehen ganz unten in der Hierarchie. Sie besitzen keine sehr großen Kräfte und haben meist nur wenige Diener oder Anhänger. Ihre Erscheinungsformen sind sehr unterschiedlich. Das geht von riesigen, wandelnden und alles verschlingenden Schleimklumpen bis hin zu mehrköpfigen Schlangenbestien. Diese Niederen Dämonen haben eine 50%ige Chance ein Siegel-Fragment zu besitzen. Nachdem sie besiegt wurden, wird mit einem W6 gewürfelt. Bei 1-3 haben sie ein Fragment dabei.

Gehörnte Dämonen - Die gehörnten Dämonen sind mächtiger und grausamer als ihre niederen Formen. Sie sind intelligent, Hinterhältig und skrupellos. Oft tarnen sie sich als Menschen und versuchen so, die Kontrolle über ganze Landstriche zu bekommen oder Menschen einfach ihren dämonischen Willen aufzuzwingen. Je mehr Hörner sie besitzen, desto mächtiger werden sie auch. Diese Dämonen sind für Welpen eine sehr ernst zu nehmende Gefahr und sind nur in Gruppen von mehreren Drachen zu bezwingen.

Die gehörnten Dämonen besitzen fast alle ein oder mehrere Fragmente. Sie wissen genau was sie damit tun können und versuchen sogar diese für Drachen nutzbare Macht für sich zu erschließen.

Dämonenlords - Nur wenig ist bekannt über diese Anführer des Dämonenvolkes. Sie waren die ersten und auch die Mächtigsten, die durch die Risse in die Welt entkamen. Mittlerweile stehen sie unter der Macht des Dämonenkaisers und führen direkt dessen Befehle aus. In ihrer Macht stehen sie dem Kaiser allerdings in nichts nach und niemand sterbliches kann sich ihrem Willen entziehen. Wieviele Dämonenlords es gibt ist leider nicht bekannt, es wird aber gemunkelt, daß es mindestens 12 sein sollen. Sie leben in Domänen die ihren Vorlieben entsprechen und genau wie bei den Drachen gibt es bei ihnen verschiedene elementare Ausrichtungen und Arten.

Wer es schaffen sollte einen Dämonenlord zu töten, der wird wahrscheinlich eine Unmenge an magischen Gegenständen und auch einige Fragmente finden.

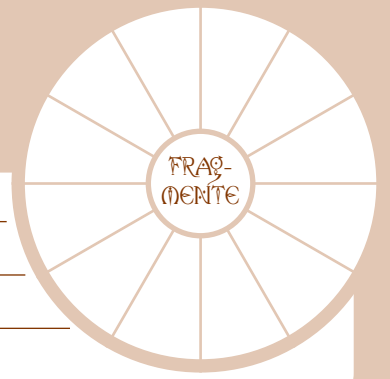
Magische Kreaturen

Natürlich gibt es in Tiamat unzählige Arten von Magischen Kreaturen. Dabei soll den Spielleitern an dieser Stelle aber keine Vorgaben gemacht werden, denn alles ist denkbar in einer Welt in der einst die Drachen wieder die Herrschaft übernehmen werden...





TRAMAT



NAME	FAMILIE	ART
GESCHLECHT	GESINNUNG	ALTER
HORT	TITEL	GRÖSSE
AUSSEHEN		

KÖRPERLICHE		GEISTIGE		DRACHENWERTE			
STÄRKE	<input type="text"/>	WISSEN	<input type="text"/>	KRALLE <small>(STÄ+STÄ+BEW+GES):4</small>	<input type="text"/>	ATEM <small>(STÄ+AUSD+WIL+WIL):4</small>	<input type="text"/>
GESCHWINDIGKEIT	<input type="text"/>	WILLENSKRAFT	<input type="text"/>	PANZER <small>(AUSD+AUSD+STÄ)</small>	<input type="text"/>	AURA <small>(WIL+WIS+SIN):2</small>	<input type="text"/>
AUSDAUER	<input type="text"/>	SINNE	<input type="text"/>	KAMPF <small>(GES+BEW+SIN):3</small>	<input type="text"/>	SCHWINGE <small>(AUSD+BEW+GES):3</small>	<input type="text"/>
BEWEGLICHKEIT	<input type="text"/>	AUSSTRAHLUNG	<input type="text"/>				

KENNTNIS-BONI

NAHKAMPF	<input type="text"/>	TANZEN	<input type="text"/>
FERNKAMPF	<input type="text"/>	SCHAUSPIELERN	<input type="text"/>
AUSWEICHEN	<input type="text"/>	MENSCHENKENNT.	<input type="text"/>
REITEN	<input type="text"/>	ETIKETTE/BRÄUCHE	<input type="text"/>
ATHLETIK	<input type="text"/>	GESCHICHTE	<input type="text"/>
SCHLEICHEN	<input type="text"/>	MAGIEKUNDE	<input type="text"/>
VERSTECKEN	<input type="text"/>	MECHANIK	<input type="text"/>
KLETTERN	<input type="text"/>	HEILKUNDE	<input type="text"/>
SINGEN	<input type="text"/>	ORIENTIERUNG	<input type="text"/>

SKIZZE

GESUNDHEIT

1/1 1/2 1/4

DRACHEN-FÄHIGKEITEN

NAME	BESCHREIBUNG	RANG	ANSTR.
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

MINDESTWURF

- 8** = Einfach (für Menschen)
- 12** = schwer (für Menschen)
- 18** = sehr schwer (für Menschen)
einfach (für Drachen)
- 25** = unmöglich (für Menschen)
schwer (für Drachen)
- 35** = sehr schwer (für Drachen)
- 50** = Unmöglich (für Drachen)

ERFAHRUNG

AKTUELL

GESAMT

BESITZTÜMER

DIE MENSCHEN-FORM

NAME

AUSSEHEN

WAFFE

NAME	ART	SCHADEN
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

VERMÖGEN

RÜSTUNG

NAME	SCHUTZ	BH
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

SKIZZE



2005